RÈGLE DU JEU



Matériel :
- 1 plateau de jeu
- 50 cartes "quiz"
- 100 cartes "pièce"
- 50 cartes "mission"
- 6 supports de puzzle
- 1 dé et 6 pions

Durée : 45 minutes environ*
Nombre de joueurs : De 2 à 6 joueurs ou équipes de joueurs

PRESENTATION

1• **Plateau de jeu :** Il représente les dix pièces de la maison As'truc (garage, jardin, atelier...). Elles sont séparées par des couloirs composés de cases. Chacune des pièces de la maison compte également pour une case.
2• **Supports de puzzle :** On y dispose les cartes "pièce" gagnées par les joueurs.
3• **Cartes "pièce" :** Chaque carte "pièce" est disposée dans le distributeur à l'emplacement qui lui correspond.
4• **Cartes "mission" :** Elles indiquent les missions à exécuter.
5• **Cartes "quiz" :** En situation de jeu, le lot de 50 cartes "quiz" est placé verticalement dans le distributeur. Chaque grande carte contient 10 questions-réponses correspondant aux 10 pièces de la maison. La réponse est souvent complétée d'une information.

BUT DU JEU

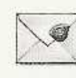
Sortir le premier de la maison As'truc, après avoir rempli son support de puzzle avec les dix cartes "pièce".

COMMENT JOUER ?

Chaque joueur se munit d'un pion et d'un support de puzzle de même couleur. Le pion est placé à l'entrée de la maison (*triangle rouge*). Les joueurs jouent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et avance d'autant dans la direction de son choix. Il calcule ainsi son déplacement de manière à s'arrêter sur la case qui l'intéresse :



Case "pièce" : le joueur répond à la question de la pièce correspondante, posée par un autre joueur. *Ex. : Je m'arrête sur la case cuisine, on me pose une question cuisine.*
- **réponse correcte :** le joueur gagne la carte "pièce" correspondante pour construire son puzzle. Il rejoue en lançant le dé. Toute autre réponse est considérée comme bonne, si elle est acceptée par l'ensemble des joueurs. Au-delà de trois cartes "pièce" gagnées successivement, le joueur perd la main.
- **réponse fausse :** la carte "quiz" est remise sous le paquet. Le joueur suivant joue.



Case "mission" : Le joueur tire une carte "mission" et la lit à haute voix.
- Si la mission place le joueur sur une case "pièce", on lui pose la question de la pièce. *Ex. : "Allez arroser les fleurs du jardin". Le joueur déplace son pion sur la case jardin, un autre joueur lui pose la question jardin. Voir paragraphe précédent.*
- Si la mission est une carte "Joker", le joueur la conserve afin de pouvoir annuler toute mission indésirable.

Ex 1. : Si le joueur tire la carte mission "Vous perdez la carte-pièce jardin.", alors il peut éviter de la perdre en rendant son joker.
Ex 2. : Si la mission d'un adversaire est d'échanger son jeu avec le vôtre, alors vous pourrez refuser en rendant votre joker.

Case "forum" : le joueur lit la question d'une pièce de son choix à l'ensemble de ses adversaires. En cas de question à choix multiple, les propositions de réponse ne sont pas lues.
- Le premier joueur qui donne la bonne réponse gagne la carte "pièce". Si deux réponses exactes sont énoncées en même temps, les joueurs se départagent au dé.
- Si aucune bonne réponse n'est donnée, le joueur qui a posé la question remporte la carte "pièce".

Le joueur suivant joue.

Case "bingo" : le joueur place son pion sur la pièce de son choix et répond à la question correspondante.
- **réponse correcte :** le joueur gagne la carte "pièce" correspondante et en choisit deux autres, sans répondre aux questions.
- **réponse fausse :** la carte "quiz" est remise sous le paquet. Si le joueur possède des cartes "pièce", il en perd deux.

Le joueur suivant joue.

Case "passage secret" : Si le joueur s'arrête sur une case "passage secret", il ressort immédiatement sur une autre case "passage secret". Le joueur suivant joue.

ECHANGE

Un joueur peut détenir plusieurs cartes d'une même pièce. Lorsque deux joueurs se trouvent sur la même case, ils peuvent s'échanger leur double.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur est ressorti de la maison As'truc avec son support de puzzle complété des dix cartes "pièces". *Ex. : Ma maison est construite et mon pion est sur la case jardin. J'obtiens au moins 3 au dé, j'ai gagné.*

** Pour réaliser des parties plus courtes, fixez-vous comme objectif de reconstituer un ou deux étages de la maison.*

Découvrez 250 autres questions-réponses dans la recharge Astruc Pocket : www.astruc.net